

**PENGEMBANGAN APLIKASI *HISTORY GO* PADA KELAS VII
MADRASAH TSANA WIYAH AL ANWAR CANGKRINGRANDU
PERAK JOMBANG**

Risma Ardiyanti¹, Hidayatur Rohmah²

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah

[¹risma99.ardiyanti313@gmail.com](mailto:risma99.ardiyanti313@gmail.com), [²hidayaturrohmah@unwaha.ac.id](mailto:hidayaturrohmah@unwaha.ac.id)

Abstrak

Sejarah merupakan kajian tentang masa lampau, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia, yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan peninggalan itu yang disebut dengan sejarah. Penyampaian pembelajaran sejarah ini, dibutuhkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami. Metode yang digunakan yakni metode Aplikasi History Go sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan dengan prosedur pengembangan ADDIE. Jenis data yang digunakan yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Adapun pengembangan media aplikasi ini menggunakan Power Point yang kemudian dijadikan sebuah aplikasi melalui Ispring Suite 9 Pro dan Website 2 APK Builder. Untuk mengembangkan aplikasi ini diperlukan adanya uji validitas dari Ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan dari Aplikasi History Go ini. Adapun hasil yang diperoleh adalah Layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Sejarah, Aplikasi

Abstract

History is the study of the past, especially how it relates to humans, which is compiled based on the remains of various events. These remains are known as history. In delivering this history lesson, a method is needed to convey learning material so that it is easy to understand. The method used is the History Go Application method as a medium in conveying learning. The research method uses the Development Research method with the ADDIE development procedure. The type of data used is Qualitative and Quantitative. The development of this application media uses Power Point which is then made into an application through Ispring Suite 9 Pro and Website 2 APK Builder. To develop this application, it is necessary to have a validity test from material experts and media experts to test the feasibility of this History Go application. The results obtained are feasible to use.

Keyword : History, Application

PENDAHULUAN

Secara Umum, sejarah berperan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan sejarah menyimpan kekuatan yang dapat melahirkan nilai – nilai baru bagi

pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.¹ Sejarah merupakan kajian tentang masa lampau, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia, yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan peninggalan itu yang disebut dengan sejarah. Dalam bahasa Inggris sejarah disebut history artinya masa lampau umat manusia. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut syajaratun yang artinya pohon. Ada yang mengatakan penggunaan kata ini kurang tepat, walaupun mengingatkan bahwa Islam sebagai agama terstruktur dari beberapa unsur yang tersusun secara hierarkis.²

Di dalam menyampaikan pembelajaran, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media belajar.³

Berdasarkan hasil pengamatan, selama ini para guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media Buku Teks. Hal tersebut yang kemudian muncul berbagai hambatan seperti, siswa kurang menarik terhadap materi yang diajarkan, siswa kurang bersemangat terhadap pelajaran tersebut dan lain sebagainya yang mempengaruhi kurangnya minat siswa terhadap pelajaran tersebut.

Hambatan – hambatan tersebut juga dirasakan di Madrasah Tsanawiyah Al Anwar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Di Madrasah Tsanawiyah Al Anwar proses belajar mengajarnya juga masih menggunakan media buku teks, sehingga saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang adanya perhatian atau kurang fokus terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian Pengembangan media pembelajaran History Go ini menggunakan teknik analisis data Deskriptif Kuantitatif. Data pengujian media pembelajaran didapat dari pengisian angket. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala pengukuran berupa Skala Likert. Menurut Sugiyono, Skala

¹ Abdul Kodir, *Sejarah Pendidikan Islam dari Masa Rosulullah hingga Reformasi di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2018), 7

² Muh. Misdar, *Sejarah Pendidikan dalam Islam*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 3.

³ Retno Dian Anggraeni dan Rudy Kustijono, *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Android* (2013), 12

Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁴

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Pengembangan dengan prosedur pengembangan ADDIE (Analysis, Define, Development, Implementation, Evaluation) menurut Robert Maribe Branch. Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan Skala Likert, produk dikatakan layak jika rata – rata dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria baik, perhitungan ini menggunakan rumus menurut Sudjana.⁵

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- X = Sekor rata – rata
 $\sum x$ = Sekor total masing – masing
n = Jumlah penilai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata sejarah dalam Kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar – benar terjadi pada masa lampau.⁶ Menurut Abdurrahman, sejarah berasal dari bahasa arab “ *Syajarah*”, yang artinya pohon. Istilah Sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *Histore* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa – peristiwa yang terjadi pada masa lampau.⁷

Kebudayaan sebagai bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat yang direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral.⁸ Kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah.

⁴ Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT Raja Grafindo, 2018), 190.

⁵ Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2001), 51.

⁶ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), edisi ke III

⁷ Dudung Abdurrahman, *metodologi Penelitian Sejarah*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2007), 14.

⁸ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), 1.

Sedangkan Islam memiliki arti agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah Swt kepada manusia melalui Nabi Muhammad sebagai Rasul, baik dengan perantara malaikat Jibril, maupun secara langsung.⁹

Berdasar pada pengertian tiga kata diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Sejarah kebudayaan islam ialah suatu kejadian atau peristiwa pada masa lampau yang berbentuk sebuah hasil karya, karsa atau cipta umat islam berdasarkan sumber nilai – nilai islam.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan, perlu adanya suatu inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi, berikut tampilan dari Aplikasi *History Go* sebagai berikut :

Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Menu



Gambar 3 dan 4. Isi dari aplikasi History Go



⁹ Tim Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Studi Islam*, (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), 9.

Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII menggunakan media Aplikasi *Power Point* yang kemudian dijadikan sebuah aplikasi melalui *Ispring Suite 9 Pro* dan *Website 2 APK Builder*. Untuk mengembangkan aplikasi ini diperlukan adanya uji validitas dari Ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan dari Aplikasi *History Go* ini. Berikut hasil validasi produk dari Ahli Media dan Ahli Materi :

1. Ahli Media

Tabel 1. Data Validasi Ahli Media

No	Validator	Aspek	Nilai
1.	Ahli Media	Desain	8
2.		Text	10
3.		Image	19
4.		Penggunaan	8
5.		Kualitas tampilan media	4
6.		Tombol navigasi	4
	Total		53

Berdasarkan table 1 di atas, dapat memperoleh kelayakan media pembelajaran dari segi media. Data dari ahli media diperoleh dari angket. Angket yang berisi 6 Aspek dan 14 butir instrument menggunakan skala likert dengan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Setelah diketahui skor masing-masing, kemudian skor dikonversi ke kategori.

Table 2. hasil penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Desain	8	Layak
2.	Text	10	Layak
3.	Image	19	Layak
4.	Penggunaan	8	Layak
5.	Kualitas tampilan media	4	Layak
6.	Tombol navigasi	4	Layak

	Total Rerata	53	Layak
--	---------------------	-----------	--------------

Berdasarkan tabel 2 di atas, aspek desain memperoleh 8 skor dengan kategori layak, aspek text memperoleh 10 skor dengan kategori layak, aspek image memperoleh 19 skor dengan kategori layak, aspek penggunaan memperoleh 8 skor dengan kategori layak, aspek Kualitas tampilan media memperoleh 4 skor dengan kategori layak, aspek tombol navigasi memperoleh 4 skor dengan kategori layak. Skor rerata total media pembelajaran *History Go* menurut ahli media adalah 53 dengan kategori layak.

2. Ahli Materi

Table 3. Data Validasi Ahli Materi

No	Validator	Aspek	Nilai
1.	Ahli Materi	Kurikulum	5
2.		Penggunaan	15
3.		Pembuka	23
4.		Inti	8
5.		Penutup	9
	Total		60

Berdasarkan table 3 di atas, dapat memperoleh kelayakan media pembelajaran dari segi materi. Data dari ahli materi diperoleh dari angket. Angket yang berisi 5 aspek serta 13 butir instrument menggunakan skala likert dengan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Setelah diketahui skor masing-masing, kemudian skor dikonversi ke kategori.

Table 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai	Kategori
1.	Kurikulum	5	Layak
2.	Penggunaan	15	Layak
3.	Pembuka	23	Layak
4.	Inti	8	Layak

5.	Penutup	9	Layak
	Total Rerata	60	Sangat Layak

Berdasarkan table 4 di atas, aspek kurikulum memperoleh 5 skor dengan kategori layak, aspek isi penggunaan memperoleh 15 skor dengan kategori layak, aspek pembuka memperoleh 23 skor dengan kategori layak, aspek inti memperoleh 8 skor dengan kategori layak, aspek penutup memperoleh 9 skor dengan kategori layak, Skor rerata total media pembelajaran *History Go* menurut ahli materi adalah 60 dengan kategori Sangat Layak.

Dari uji validasi diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang digunakan adalah berupa aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan kategori layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa. Sejarah merupakan kajian tentang masa lampau, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia, yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Dalam menyampaikan pembelajaran, seorang guru tidak cukup hanya dengan mengajar, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan menggunakan media belajar sebagai alat untuk menunjang pembelajaran. Adanya sebuah media pembelajaran yakni untuk menunjang pembelajaran agar tidak terkesan monoton.

Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII menggunakan media Aplikasi menggunakan *Power Point* yang kemudian dijadikan sebuah aplikasi melalui *Ispring Suite 9 Pro* dan *Website 2 APK Builder*. Untuk mengembangkan aplikasi ini diperlukan adanya uji validitas dari Ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan dari Aplikasi *History Go* ini. Dari uji validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang digunakan adalah berupa aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan kategori layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Retno Dian, Kustijono, Rudy. (2013). *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Android*.

- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke III. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kodir, Abdul. (2018). *Sejarah Pendidikan Islam dari Masa Rosulullah hingga Reformasi di Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia.
- Misdar, Muh. (2017). *Sejarah Pendidikan dalam Islam*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Sudjana . (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya.(2010). *Pengantar Studi Islam*. Surabaya: Sunan Ampel Press.
- Yatim, Badri. (2008). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.